

BURACO DAS FUNÇÕES: UMA FORMA DIVERTIDA DE APRENDER FUNÇÕES ORGÂNICAS

Elisabete Castro D'Oliveira ^{a*}

^a Universidade do Porto. *e-mail lis_quim@yahoo.com.br

O jogo didático é um recurso motivador de aprendizagem, pois coloca o professor no papel de mediador e o aluno como ator principal na busca de informação e tomada de decisão, desenvolvendo a capacidade de observação e uma atitude crítica, tanto no trabalho individual como de grupo. A disponibilidade de recursos didáticos apropriados é um dos fatores que tende a contribuir para esse processo, pois o desenvolvimento cognitivo depende de situações e conceitualizações específicas para lidar com elas [2]. Para que o aprendizado seja significativo o professor deve proporcionar situações-problema em que os alunos possam articular os conhecimentos e conceitos apreendidos de forma a resolver tais situações [1].

Com o objetivo de facilitar o processo de ensino-aprendizagem, em Funções Orgânicas, foi criado o jogo “Buraco das Funções”, inspirado no jogo de “Buraco” do baralho convencional por ser popular na faixa etária do público alvo. O jogo foi confeccionado em cartões de cartolina contendo a imagem plana de uma molécula orgânica com o seu nome evidenciando o prefixo definido pela quantidade de carbonos, o radical definido pelo tipo de ligação e o sufixo definido pelo grupo funcional. O jogo continha ainda um tabuleiro onde os jogadores poderiam pontuar, caso soubessem reconhecer o grupo funcional da sequência de cartas que estavam montando, contando ainda com uma carta coringa enigma que mostrava uma substância de uso comum evidenciando o grupo funcional da molécula. Foram escolhidas onze Funções Orgânicas para serem os “nipes” do baralho, cada uma, contendo dez cartas em sequência aditiva de número de carbonos em cadeia aberta, normal e saturada. Cada grupo de jogadores deveria completar a sequência, da Função escolhida, em cima do tabuleiro que continha o nome da função com o seu respectivo grupo funcional caracterizador. A cada associação incorreta de grupo funcional, os jogadores poderiam perder a sua sequência de cartas para o os outros jogadores que soubessem explicar onde estava o erro da jogada. No final, ganhava o jogo o grupo que alcançava a maior pontuação no somatório das sequências e dos coringas.

O jogo foi aplicado em 12 turmas de terceiro ano do Ensino Médio no Rio de Janeiro e avaliado de forma qualitativa através de questionários com professores e alunos. Em nenhuma das turmas, os alunos possuíam conhecimento prévio do tema, de modo que o jogo foi uma ferramenta de apresentação dos conceitos. Por ser um conteúdo extenso, segundo os professores envolvidos no estudo, os alunos perdem o interesse e acabam por passar pelo tema de estudo sem grande envolvimento. Com o jogo foi possível integrar os conceitos de Funções Orgânicas e nomenclatura de cadeias carbônicas de forma leve e entusiasmante. Entre os alunos, muitos relataram a surpresa de uma aula de Química divertida onde conseguiram compreender e fixar os conceitos abordados porque construíram uma significação para o tema. A atividade em grupo proporcionou uma aprendizagem recíproca, compartilhada através do desejo de chegarem a um objetivo comum.

1. MOREIRA, M. A. *Aprendizagem significativa*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, p.29, 1999.

2. ROSA, A. V. *Jogos educativos sobre sustentabilidade na educação ambiental crítica*. Tese (Doutorado em Ciências) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, p. 111, 2010.

Palavras Chave: Funções Orgânicas, Jogo de Química, Ensino de Química.